

GREMLINS 2

THE NEW BATCH™

topo

elite

GREMLINS II™

Its been a number of years since the Gremlins™ night of carnage in the peaceful town of Kingston Falls™ and Gizmo™, the sweet Mogwai™, is back under the protection of Mr. Wing™, the old Storekeeper in New York's Chinatown. Mr. Wing™ has been rejecting offers from Super tycoon Daniel Clamp™ to buy his store to clear the way for a huge real estate development, but the old man passes away and after a few months Clamp Plaza™ is now a reality.

Working in the complex, which contains shops, restaurant, a stock brokerage and cable T.V. network, are Billy Peltzer™, Gizmo's™ previous owner and his girfriend Kate™. Now Billy™ is a commercial artist in the Clamp™ advertising department, and Kate™ is a tour guide for the Complex.

Unbeknown to Billy™ and Kate™, Gizmo™ is now a prisoner in Clamp's™ genetics laboratory, awaiting experimentation. But when Billy ™ hears a messenger absentmindedly humming Gizmo's™ familiar song, he realises his Mogwai™ friend is nearby. Billy™ manages to find Gizmo™ and free him. Billy™ leaves Gizmo™ in what he thinks is the safety of his desk drawer with instructions for Kate™ to pick up the Mogwai™ after work. However Gizmo™ decides to explore Billy's™ office and accidentally becomes wet as a maintenance man tries to fix a faulty drinking fountain. The four new Mogwais™ Mohawk™, Lenny™, George™ and Daffy™ immediately dump Gizmo™ into a vent and head off into the vast Clamp Plaza™ to make mischief.

After a midnight feast the mischievous Mogwais™ re-appear the following morning as Gremlins™ with their own unique brand of humour and love of destruction. All hell breaks loose in Clamp Plaza™ as a fire sprinkler system produces Gremlins™ galore who then cause chaos trading stock, running the Cable T.V. studio and drinking experimental liquids in the genetics lab, which produces weird and dangerous mutations.

Mayhem ensues, meanwhile Gizmo™ who has had enough of being pushed around, is preparing to fight back and Billy™ is making plans to dispose of the marauding Gremlins™ before nightfall when they will be able to run riot around New York.

Can you, as Billy™, survive the journey through Clamp Plaza™, combatting the hordes of Gremlins™ on the loose, with occasional help from Gizmo™, and collect all of the parts necessary for your plan to destroy the Gremlins™ for good.

CHARACTERS

These are some of the characters that appear in the game, watch out fo the others:

DAFFY™ -



"He's dizzy and demented with a chaotic sense of fun! He curls up into a ball and will try to bowl you over"
Points = 150

MOHAWK™ -



"A new strain of badness - he's about as cuddly as a cockroach. He wrecks, he hurls and will pop up anywhere.
Points = 100

ELECTRIC™ -



"He's a real livewire - A zillion watts of Gremlin™ power who's only wish is to light up your life. He'll burst out of mains sockets to try to Zap you. You're in for a shock as he's lightening fast".
Points = 2500 (if he's caught).

GEORGE™ -



"He's crabby and grim but enjoys a good Cigar. Smoking can be dangerous especially when George gets careless with his ash!"
Points = 50

LENNY™ -



"He's George's dumb but loyal companion. This Gremlin™ has the I.Q. of a gate post, he'll throw anything at you that comes to hand!"
Points = 100

SEXYGIRL™ -



"The Gremlin™ with a fatal attraction. She blows deadly kisses which are definitely passion killers! Not a girl to take to visit your parents".
Points = 250

POGO™ -



"This Gremlin™ is full of bounce. He jumps around unpredictably".
Points = 75

SKATEBOARD™ -



"Keep out of his way - he'll run you over. This Gremlin™ is rad and mad!"
Points = 75

BONUS ICONS -

(L)	Life -	This gives Billy™ one extra life when collected.
(P)	Points -	This gives Billy™ extra points (500 or 1,000)
(T)	Time -	This will increase or decrease the level timer.
(R)	Rambo Gizmo™ -	Gizmo™ flies in on a parachute and kills any Gremlins™ he can on the way.
(M)	Mystery -	Gives Billy™ any of the above bonuses except Rambo Gizmo.

WEAPONS

Tomatoes -	Allows Billy™ to throw two genetically modified tomatoes at a time.
Standard Torch -	Allows Billy™ to fire a single beamed torch.
Telephones -	Allows Billy™ to throw telephones.
Two Way Torch -	Allows Billy™ to throw a double beam torch, forward and back.
Frisby -	Allows Billy™ to throw a Frisby which flys in a straight line.
Boomerang -	Allows Billy™ to throw a Boomerang that flies forward and then comes back.
Mega Torch -	Allows Billy™ to fire a super powered torch that fires three beams.
Two Way Mega Torch -	Allows Billy™ to fire three beams in front and behind.

N.B. Characters, bonuses and weapons described above may alter, and may differ from format to format.

Elite Systems Limited reserve the right to modify the product without notice.

GREMLINS II™

THE SHOP

This screen appears after each level and allows the player to buy weapons if they have sufficient credits. Credits are obtained by picking up the bubbles that appear when some Gremlins™ are killed.

Use the joystick or corresponding keys to highlight the desired weapon, press fire to select that weapon. This then becomes Billy's™ default weapon.

(If Billy™ picks up any bonus weapons within a level then this weapon will only be useable for a limited time. When this time is up then Billy™ reverts to his default weapon [see shop]).

GAME TIMER

Once this reaches zero then Billy™ will lose a life and the timer will then be incremented allowing Billy™ more time. This will continue until Billy™ has no more lives and the game will then be over.

END OF LEVEL BONUS

Billy™ must collect a bonus item at the end of each level so that he can defeat all of the Gremlins™ at the end of the game and stop them leaving Clamp Plaza™ and taking over New York. Billy™ cannot leave a level until he has collected the bonus item for that level.

GREMLINS II™ SCENARIO

Plusieurs années ont passé depuis la nuit où les Gremlins™ firent un carnage dans la ville paisible de Kingston Falls™ et Gizmo™, le gentil Mogwai™ est de nouveau sous la protection de Mr Wing™, le vieux commerçant de Chinatown, à New York. Mr Wing™ a rejeté l'offre d'achat de son magasin par le gros homme d'affaires, Daniel Clamp™ en vue de développer de l'immobilier. Mais le vieil homme meurt et au bout de quelques mois, le complexe Clamp Plaza™ devient rèalité.

Dans le complexe qui offre des magasins, un restaurant, une société de courtage et un réseau de télévision-satellite se trouvent Billy Peltzer™, expropriétaire de Gizmo™ et sa petite amie Kate™. Billy™ est maintenant un artiste industriel dans le service publicitaire de Clamp™ et Kate™ est guide dans le complexe.

Sans que Billy™ et Kate™ en aient connaissance, Gizmo™ est prisonnier du laboratoire génétique de Clamp™, sur le point d'être soumis à certaines expériences. Mais lorsque Billy™ entend un messager fredonner la chanson familière de Gizmo™, il réalise que son ami Mogwai™ est dans les environs. Billy™ parvient à trouver Gizmo™ et à le libérer. Billy™ laisse Gizmo™ dans un endroit qu'il pense sûr, son tiroir de bureau avec des instructions à Kate™ qui doit récupérer le Mogwai™ après son travail. Cependant, Gizmo™ décide d'explorer le bureau de Billy™ et se mouille accidentellement lorsque l'homme d'entretien est en train de réparer une machine à boissons. Les quatre nouveaux Mogwais™, Mohawk™, Lenny™, George™ et Daffy™ placent immédiatement Gizmo™ dans un tuyau et se dirigent vers le Clamp Plaza™ pour commencer leurs sottises.

Après un festin de minuit, les malicieux Mogwais™ réapparaissent le lendemain matin sous forme de Gremlins™ ayant leur propre humour et un amour de la destruction. L'enfer commence à Clamp Plaza™ au moment où un système d'extincteur produit des Gremlins™ en abondance. Ces derniers provoquent un chaos total à la Bourse, prennent possession du studio de télévision-satellite et boivent des liquides expérimentaux dans le laboratoire génétique produisant des mutations génétiques étranges et dangereuses.

La destruction s'ensuit tandis que Gizmo™ qui en a assez d'être repoussé se prépare à riposter et Billy™ s'apprête à se débarrasser des Gremlins™ maraudeurs avant la tombée de la nuit et avant qu'ils ne commencent à chambouler la ville de New York.

Pouvez-vous, comme Billy™ survivre au voyage dans le Clamp Plaza™, combattre les hordes de Gremlins™ en fuite en étant aidé par Gizmo™ et ramasser tous les morceaux nécessaires pour détruire les Gremlins™ une fois pour toutes.

LIVRET

PERSONNAGES (avec graphiques)

Voici la liste de certains personnages qui apparaissent dans le jeu. Attention aux autres!

DAFFY™ -



"Il est étourdi et possède un sens chaotique de l'humour! Il se transforme en ballon et essaiera de vous écraser en vous roulant dessus!"
Points = 150

MOHAWK™ -



"Un nouvel exemple de méchanceté. Il est aussi gentil qu'un cancrelas. Il détruit, il est violent et apparaîtra n'importe où".
Points = 100

ELECTRIC™ -



"C'est un vrai câble électrique, un billiard de watts de puissance Gremlins™ dont le seul souhait est d'illuminer votre vie. Il sortira des prises de courant pour essayer de vous électrocuter. Vous allez recevoir un choc car il s'allume vite".
Points = 2500 (s'il est attrapé)

GEORGE™ -



"Il est grincheux et lugubre mais apprécie un bon cigare. Fumer peut être dangereux surtout lorsque George ne se soucie guère de sa cendre!"
Points = 50

LENNY™ -



"C'est le compagnon stupide mais loyal de George. Ce Gremlin™ a le quotient intellectuel d'un lampadaire. Il jettera tout ce qui lui tombe entre les mains!"
Points = 100

SEXYGIRL™ -



"Le Gremlin™ séduisant. Elle donne des baisers meurtriers qui sont des tueurs de passion! Ce n'est pas une fille qu'il faut amener chez vos parents!"
Points = 250

POGO™ -



"Ce Gremlin™ est plein de rebondissements. Il saute dans tous les sens".
Points = 75

SKATEBOARD™



"Ne soyez pas sur son chemin sinon il vous écrasera. Ce Gremlin™ est diabolique et fou!"
Points = 75

ICONES DE BONUS

(L) Life -	Donne à Billy™ une vie supplémentaire lorsque saisie.
(P) Points -	Donne à Billy™ des points supplémentaires (500 ou 1000)
(T) Time -	Augmente ou diminue le minuteur.
(R) Rambo Gizmo™ -	Gizmo™ vole en parachute et tue tous les Gremlins™ qui se trouvent sur son chemin.
(M) Mystery -	Donne à Billy™ l'un des bonus ci-dessus sauf Rambo Gizmo™.

ARMES

 Tomatoes -	Permet à Billy™ de jeter deux tomates génétiquement modifiées à la fois.
 Standard Torch -	Permet à Billy™ d'enflammer une torche.
 Telephones -	Permet à Billy™ de jeter des téléphones.
 Two Way Torch -	Permet à Billy™ de jeter une double torche vers l'avant et vers l'arrière.
 Frisby -	Permet à Billy de jeter un Frisby qui se dirige en ligne droite.
 Boomerang -	Permet à Billy™ de jeter un boomerang qui se dirige vers l'avant et revient.
 Mega Torch -	Permet à Billy™ de lancer une torche puissante qui lance des éclairs.
 Two Way Mega Torch -	Permet à Billy™ de lancer trois éclairs devant et derrière.

N.B. Les personnages, bonus et armes décrits ci-dessus peuvent changer et être différents d'un format à l'autre.

Elite Systems Limited se réserve le droit de de modifier le produit sans préavis.

GREMLINS II™

LE MAGASIN

Cet écran apparaît après chaque niveau et permet au joueur d'acheter des armes s'il a suffisamment de capitaux. Les capitaux sont obtenus en saisissant les bulles qui apparaissent lorsque certains Gremlins™ sont éliminés.

Utilisez le joystick ou les touches correspondantes pour surligner l'arme choise. Appuyez sur le bouton feu pour la sélectionner. Celleci devient l'arme par défaut de Billy™.

(Si Billy™ saisit une arme de bonus dans un niveau, cette arme n'est utilisable que pendant un certain temps. Lorsque le temps est expiré, Billy™ retrouve son arme par défaut [voir magasin]).

LE CHRONOMETRE

Lorsque le chronomètre atteint zéro, Billy™ perd une vie et le chronomètre se remet en route pour lui donner un peu plus de temps, jusqu'a ce qu'il n'ait plus de vies et que le jeu soit fini.

FIN DE BONUS

Billy™ doit ramasser un bonus après chaque niveau pour pouvoir vaincre tous les Gremlins™ à la fin du jeu et les empêcher de quitter Clamp Plaza™ et de s'emparer de New York. Billy™ ne peut pas quitter le niveau jusqu'a ce que le bonus du niveau soit ramassé.

GREMLINS II

Szenario

Es ist schon einige Jahre her seit jener Nacht der Gremlins, als in der friedlichen Stadt von Kingston Falls ein Blutbad angerichtet wurde, und Gizmo, der süße Mogwai, steht wieder unter dem Schutz von Mr. Wing, dem alten Lagerverwalter in New Yorks Chinatown. Mr. Wing hat bisher die Kaufangebote für sein Lagerhaus seitens des Tycoons Daniel Clamp, der an dieser Stelle ein riesiges Bauprojekt verwirklichen will, hartnäckkig abgelehnt. Aber als der alte Mann stirbt, schießt nach wenigen Monaten Clamp Plaza aus dem Boden.

In diesem Komplex, der aus Läden, Restaurants, einem Börsenmaklerbüro und einem Kabelfernsehstudio besteht, arbeiten Billy Peltzer, der frühere Besitzer von Gizmo, und seine Freundin Kate. Billy ist jetzt Werbegraphiker der Clamp Werbeabteilung und Kate führt Besucher durch den Komplex.

Ohne Billys oder Kates Wissen ist Gizmo inzwischen ein Gefangener im genetischem Versuchslabor von Clamp und wird wohl bald als Versuchskaninchen für irgendwelche Experimente herhalten müssen. Doch als Billy plötzlich einen Boten ganz beiläufig Gizmos vertrautes Lied summen hört, weiß er sofort, daß sein Mogwai Freund in der Nähe ist. Billy gelingt es Gizmo zu finden und zu befreien. Billy läßt Gizmo in der scheinbaren Sicherheit seiner Schreibtischschublade zurük, mit der Instruktion für Kate, den Mogwai nach der Arbeit mitzunehmen. Aber Gizmo beschließt Billys Büro zu erforschen und wird versehentlich naß, als ein Wartungsmann versucht einen defekten Trinkwasserbrunnen zu reparieren. Die vier neuen Mogwais, Mohawk, Lenny, George und Daffy werfen Gizmo unverzüglich in einen Belüftungsschacht und stürzen sich in den riesigen Clamp Plaza Komplex, um Unfug anzurichten.

Nach einem mitternächlichen Festgelage tauchen die schalkhaften Mogwais am nächsten Morgen als Gremlins auf, mit ihrer typischen Kombination aus Humor und Zerstörungssucht. Doch im Clamp Plaza bricht die Hölle los, als eine Sprinkleranlage in Hülle und Fülle Gremlins hervorbringt, die innerhalb kürzester Zeit ein absolutes Chaos anrichten, indem sie an der Börse mitmischen, das Kabelfernsehstudio übernehmen und experimentelle Getränke in den Genetiklabors schlucken, welche komische und schreckliche Mutationen hervorbringen.

Das allgemeine Chaos greift um sich, während Gizmo, der genug davon hat herumkommandiert zu werden, sich für eine Revanche vorbereitet und Billy Pläne schmiedet, die plündernden Gremlins noch vor Einbruch der Dunkelheit loszuwerden, zu welchem Zeitpunkt sie zweifellos wie eine Plage über New York hereinfallen werden.

Kannst Du als Billy die Reise durch Clamp Plaza heil überstehen und mit gelegentlicher Hilfe von Gizmo die Horden der herumstreunenden Gremlins besiegen und dabei alle notwendigen Teile einsammeln, die Du benötigst, um den Gremlins ein für allemal den Garaus zu machen?

GREMLINS II - BESCHREIBUNG

Personen (mit Konterfei)

Hier sind einige Personen, die in dem Spiel auftauchen. Paß auf die anderen auf!

DAFFY -



Er ist verrückt und mit einem chaotischen Sinn für Humorausgestattet. Er kugelt sich zusammen zu einem Ball und wird versuchen, dich umzuwerfen.
Punkte = 150

MOHAWK -



Ein neues Beispiel für Schlechtigkeit - er ist fast so knuddelig wie eine Küchenschabe. Er zerstört, er ist gewalttätig und erscheint plötzlich irgendwo.
Punkte = 100

ELECTRIC -



Er ist ein richtiges Energeibündel - eine Zillion Watt an Gremlinstrom, dessen einzigster Wunsch es ist, dein Leben auszulöschen. Er bricht aus der Hauptsteckdose hervor, um zu versuchen dir einen elektrischen Schlag zu verpassen. Du wirst dich wundern, denn er erscheint blitzschnell.
Punkte = 2500 (wenn er gefangen wird)

GEORGE -



Er ist mürrisch und unerbittlich, aber weiß eine gute Zigarre zu schätzen. Rauchen kann gefährlich sein, besonders dann, wenn George achtlos mit seiner Asche umgeht!
Punkte = 50

LENNY



Er ist Georges dummer, aber treuer Partner. Dieser Gremlin hat den IQ eines Torpfostens; er schmeißt alles nach dir, was er in die Finger bekommt.
Punkte = 100

SEXYGIRL -



Das Gremlin mit einer verhängnisvollen Anziehungskraft. Sie haucht tödliche Küsse, die mit Sicherheit alle Leidenschaft auslöschen! Kein Mädchen, das man seinen Eltern vorstellen würde.
Punkte = 250

POGO -



Dieser Gremlin ist angefüllt mit Quirligkeit. Er springt unvorhersehbar umher.
Punkte = 75

SKATEBOARD -



Bleib ihm aus der Bahn - er wird dich sonst überrollen. Dieser Gremlin ist teuflisch und schlecht!
Punkte = 75

BONUS ICONS -

	Life -	Wenn es eingesammelt wird gibt es Billy ein zusätzliches Leben.
	Points -	Gibt Billy Extrapunkte (500 oder 1000).
	Time -	Erhöht oder verringert den Zeitmesser.
	Rambo Gizmo -	Gizmo segelt per Fallschirm herunter und tötet dabei soviele Gremlins wie möglich.
	Mystery -	Gibt Billy einen der oben genannten Bonusse, außer Rambo Gizmo.

WAFFEN -

	Tomatoes -	Gestattet Billy gleichzeitig zwei genetisch veränderte Tomaten zu werfen.
	Standard Torch -	Gestattet Billy eine Fackel abzufeuern, die einen Strahl abschießt.
	Telephones -	Gestattet Billy mit Telephonen zu werfen.
	Two Way Torch -	Gestattet Billy eine zweifach strahlende Fackel zu werfen, die nach vorne und nach hinten schießt.
	Frisby -	Gestattet Billy eine Frisbyscheibe zu werfen, die eine gerade Flugbahn hat.
	Boomerang -	Gestattet Billy einen Boomerang zu werfen der nach einem Vorwärtsflug wieder zurückkommt.
	Mega Torch -	Gestattet Billy eine super starke Fackel abzufeuern, die drei Strahlen abgibt.
	Two Way Mega Torch -	Gestattet Billy drei Strahlen vorwärts und drei rückwärts abzufeuern.

N.B. Die Personen, Bonusse und Waffen, welche oben beschrieben werden, können sich ändern, und können je nach Computer etwas unterschiedlich sein.

Elite Systems Limited behält sich das Recht vor, das Produkt ohne Bekanntgabe zu verändern.

GREMLINS II™

DER LADEN

Diese Bildschirmfläche erscheint nach jedem Level und ermöglicht es den Spierlern, Waffern einzukaufen, wenn sie ausreichend Credits besitzen. Credits erhält man durch Aufsammeln der Blasen, die immer dann erscheinen, wenn manche Gremlins™ getötet wurden Benutzen Sie den Joystick oder entsprechende Tasten, um die gewünschte Waffe zu markieren und drücken Sie dann auf Fire, um sie auszuwählen. Diese wird dann Billys™ Standardwaffe.

(Wenn Billy™ eine Bonuswaffe innerhalb eines Levels aufsammelt, ist deren Gebrauch auf eine bestimmte Zeit beschränkt. Nach Ablauf dieser Zeit, muß sich Billy™ wieder mit seiner Standardwaffe verteidigen [siehe Laden]).

SPIELZEITUHR

Sobald diese auf Null abgelaufen ist, verliert Billy™ ein Leben, und die Uhr wird wieder aufgestockt, wobei sie Billy™ mehr Zeit zur Verfügung stellt. Dies wiederholt sich solange, bis Billy™ keine Leben mehr besitzt und das Spiel zu Ende ist.

BONUS FÜR BEENDEN EINES LEVELS

Billy™ muß am Ende jedes Levels einen Bonus gegenstand einsammeln, damit er am Ende des Spiels alle Gremlins™ besiegen und davon abhalten kann, aus Clamp Plaza™ auszubrechen und New York unter ihre Kontrolle zu bringen. Billy™ kann keines der Level verlassen, ohne vorher den Bonusgegenstand dieses Levels eingesammelt zu haben.

GREMLINS II™

Sono passati un pó d'anni dalla notte in cui i Gremlins provocarono un massacro nella tranquilla città di Kingston Falls, e Gizmo, il dolce Mogwai, è di nuovo sotto la protezione di Mr. Wing, il vecchio negoziante di Chinatown, a New York. Mr. Wing ha rifiutato le offerte del grosso uomo d'affari Daniel Clamp di comperare il suo negozio, allo scopo di costruire un nuovo centro commerciale, ma l'anziano uomo muore e dopo qualche mese Clamp Plaza diventa realtà.

Nel complesso, che ospita negozi, un ristorante, uń agenzia di mediazione e una rete televisiva via satellite, lavorano Billy Peltzer, - l'ex proprietario di Gizmo - e Kate, la sua ragazza. Adesso Billy è un artista pubblicitario nel dipartimento pubblicitario del Clamp, e Kate lavora come guida nel complesso.

Billy e Kate non sanno che Gizmo è adesso prigioniero nel laboratorio di genetica del Clamp, in attesa di essere sottoposto ad un esperimento. Ma quando a Billy capita di sentire un fattorino che distrattamentte canticchia la canzone tipica di Gizmo, si rende conto che il suo amico è nelle vicinanze. Billy riesce a trovane Gizmo e a liberarlo. Billy lascia Gizmo al sicuro, cosi almeno crede, nel cassetto della sua scrivania, e dà istruzioni a Kate di passare a prendere il Mogwai dopo il lavoro. Tuttavia Gizmo decide di esplorare l'ufficio di Billy e casualmente si bagna quando l'uomo addetto alla manutenzione cerca di riparare una fontanella difettosa. I quattro nuovi Mogwais, Mohawk, Lenny, George, e Daffy, immediatamente scaricano Gizmo in una presa d'aria e si dirigono verso il grande Clamp Plaza per farne di tutti i colori.

Dopo una festa di mezzanotte i Mogwais biricchini riappaiono la mattina seguente sotto forma di Gremlins, con il loro particolare senso dell'umorismo e una grande voglia di distruzione. Si scatena l'inferno al Clamp Plaza quando un estintore produce Gremlins in abbondanza che provocano il caos nella Borsa, si impossessano dello studio televisio e bevono liquidi sperimentali nel laboratorio di genetica, provocando strane e pericolose mutazioni.

La distruzione continua. Nel frattempo Gizmo, che ne ha abbastanza di essere trattato con prepotenza, si appresta a reagire e Billy elabora dei piani per disfarsi dei Gremlins predatori prima della notte, quando saranno in grado di scatenarsi a New York.

Siete capaci, comme Billy, di sopravvivere al viaggo attraverso il Clamp Plaza combattendo le orde di Gremlins in fuga, con aiuto occasionale da parte di Gizmo, e di reccogliere tutte le parti necessarie per il vostro piano per distruggere i Gremlins per sempre.

GREMLINS II

Personaggi (con grafici)

Questi sono alcuni dei personaggi che appaiono nel gioco. Fà attenzione agli altri.

DAFFY -



'E' vertiginosamente pazzo e ha un senso caotico del divertimento. Si trasforma in un pallone e cercherà di schiacciarvi'
Punti = 150

MOWHAWK -



'Un nuovo esempio di cattiveria. E' morbido come uno scarafaggio.E' violento, e fa la sua comparsa in qualsiasi momento.'
Punti = 100

ELECTRIC -



'E' un vero e proprio filo elettrico - un bilione di watt di energia Gremlin il cui unico desiderio è quello di illuminarvi la vita. Farà apparire delle prese di corrente per cercare di fulminarvi. Prenderete la scossa perchè si accende velocementé.
Punti = 2500 (se lo prendete)

GEORGE -



'E' scontroso e sinistro ma sa apprezzare un buon sigaro. Fumare può diventare pericoloso, soprattutto quando George è distratto con la ceneré.
Punti = 50

LENNY -



'E' il compagno stupido ma fedele di George. Questo Gremlin ha il quoziente intellettuale di un lampadario. Ti lancerà contro tutto ciò che gli capiterà tra le mani.'
Punti = 100

SEXYGIRL -



'La Gremlin dall'attrazione fatale. Lancia dei baci assassini che fanno morire la passione. Non è il tipo di ragazza da presentare ai genitori'.
Punti = 250

POGO -



'E' un Gremlin saltellone. Salta dappertutto in modo imprevedibile'.
Punti = 75

SKATEBOARD



'Tenetevi alla larga da lui: vi investirà. Questo è un Gremlin matto e diabolico'.
Punti = 75

I BONUS -



Life - Dà a Billy un'altra vita quando la prende.



Points - Dà a Billy punti extra (500 o 1000)



Time - Aumenta o diminuisce il tempo.



Rambo Gizmo - Gizmo vola col paracadute e uccide titti i Gremlins in cui si imbatte.



Mystery - Dà a Billy uno qualsiasi dei bonus citati tranne il Rambo Gizmo.

ARMI



Tomatoes - Permette a Billy di laciare due pomodori geneticamente modificati allo stesso tempo.



Standard Torch - Permette a Billy di accendere una torcia.



Telephones - Permette a Billy di lanciare dei telefoni. .



Two Way Torch - Permette a Billy di lanciare una torcia a doppio raggio, davanti e dietro.



Frisby - Permette a Billy di lanciare un frisby che vola in linea retta.



Boomerang - Permette a Billy di lanciare un boomerang che vola in avanti e poi torna indietro.



Mega Torch - Permette a Billy di illuminare una torcia potentissima che lancia tre fasci di luce.



Two Way Mega Torch - Permette a Billy di lanciare tre fasci di luce avanti e indietro.

N.B. I personaggi, i bonus e le armi sopra descritti possono cambiare ed essere diversi da un computer all'altro.

La Elite Systems Limited si riserva il diritto di modificare il prodotto senza darne preavviso.

GREMLINS II™

IL NEGOZIO

Questo schermo appare dopo ogni livello e consente al giocatore di comperare armi se ha punti sufficienti. I punti vengono ottenuti raccogliendo le bollicine che appaiono quando i Gremlins™ sono uccisi.

Usa il joystick o i tasti corrispondenti per evidenziare l'arma desiderata. Schiaccia Fire per selezionare l'arma. A questo punto quest'arma diventa l'arma default di Billy™.

(Se Billy™ prende delle armi premio all'interno di un livello, l'arma in questione potrà essere usata solo entro un periodo di tempo limitato. Quando il tempo è scaduto, Billy™ torna alla sua arma default [vedi negozio]).

TIMER DEL GIOCO

Una volta che questo raggiunge lo zero Billy™ perde una vita e il timer sarà aumentato dando a Billy™ più tempo. Si continua cosí finché Billy™ non dispone più di altre vite e il gioco è finito.

PREMI DI FINE LIVELLO

Billy™ deve raccogliere un articolo premio alla fine di ogni livello in modo da poter sconfiggere tutti i Gremlins™ alla fine del gioco e impedire che se ne vadano da Clamp Plaza™ per prendere d'assalto New York. Billy™ non può lasciare un livello se non ha raccolto l'articolo premio per quel livello.

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not effect your statutory rights.

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour étre d'une qualité extréme. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous recontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Notre service de contrôle de qualite testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento Se per un qualsiasi motivo avete difficolta a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia dilettoso, rispeditelo direttamente al seguente indrizzo.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.
Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualita esaminera il prodotto e ve ne lornira un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostro Questo avviso non viola alcuno dei dritti constituzionali dell'utente.

Elite Systems Limited
Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW
Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029